

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Permasalahan

Transportasi memainkan peran penting dalam mendukung kegiatan dan perputaran pembangunan nasional. Kawasan perkotaan merupakan pusat kegiatan penduduk dengan beragam aktivitas yang berlangsung. Oleh karena itu, sarana dan prasarana transportasi yang memadai diperlukan untuk mendukung kelancaran aktivitas di kota (Bintarto, 1989). Salah satu inovasi penting adalah munculnya layanan ojek online, yang secara drastis mengubah industri transportasi. Layanan ojek online telah membawa perubahan pada pola mobilitas dan interaksi sosial masyarakat, di mana banyak orang kini lebih memilih layanan ini untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari (Simanullang & Ginting, 2024).

Penerapan teknologi digital telah mempercepat proses, meningkatkan efisiensi, dan memperkuat konektivitas layanan, sehingga memberikan berbagai kemudahan dan inovasi dalam sistem daring (Cahyaningtyas, 2023). Konsep layanan ojek online memadukan keunggulan berupa kecepatan dan fleksibilitas transportasi sepeda motor dengan kemudahan akses yang dihadirkan oleh teknologi informasi (Juwita, Rosalia, & Permatasari, 2024). Perubahan yang terjadi dalam beberapa tahun terakhir telah memberikan dampak yang signifikan, baik bagi pengguna maupun pengemudi ojek online. Berdasarkan data dari Gabungan Aksi Roda Dua (GARDA) Indonesia, jumlah pengemudi ojek online saat ini mencapai lebih dari 4 juta orang yang tersebar di seluruh Indonesia. Informasi ini disampaikan

oleh Ketua Presidium Nasional GARDA Indonesia, Igun Wicaksono

Seiring waktu, keberadaan ojek online membawa berbagai keuntungan dan tantangan bagi pengemudinya. Peningkatan jumlah pengguna layanan ini juga berkontribusi pada bertambahnya jumlah pengemudi (Darmaputra et al., 2024). Menurut Noor (2024), pengemudi ojek online mengalami tekanan ekonomi karena pendapatan mereka tidak cukup untuk memenuhi kebutuhan hidup yang terus meningkat. Meskipun menjadi pengemudi ojek online dapat menjadi sumber penghasilan, pekerjaan ini tidak menjamin stabilitas keuangan.

Salah satu tantangan yang dihadapi adalah fluktuasi pendapatan harian yang berdampak pada kesejahteraan pengemudi. Peningkatan jumlah pengemudi ojek online juga mengakibatkan penurunan jumlah konsumen per pengemudi, yang pada akhirnya mengurangi pendapatan mereka (Sudana, 2021). Selain itu, kenaikan tarif akibat penerapan peraturan baru telah menyebabkan penurunan jumlah pesanan, yang secara langsung memengaruhi penurunan pendapatan pengemudi ojek online. Arihta Taraigan dan Hubert Wijaya (2024) dalam penelitian mereka menyebutkan bahwa penerapan Peraturan KP 667 Tahun 2022 terkait perhitungan biaya jasa penggunaan sepeda motor berbasis aplikasi online berdampak pada kesejahteraan pengemudi. Salah satu dampaknya adalah berkurangnya jumlah pesanan yang diterima, sehingga pendapatan para pengemudi mengalami penurunan (Kemenhub RI, 2022). Salah satu cara yang sering dipilih oleh individu untuk mendapatkan tambahan penghasilan adalah dengan berjudi secara online (Hasanah & Isroyo, 2022).

Banks (2014) menjelaskan bahwa judi online merupakan aktivitas taruhan

yang dilakukan di situs internet, di mana terdapat berbagai tawaran menarik terkait potensi kemenangan. Perjudian pada dasarnya melibatkan tindakan sengaja dengan mempertaruhkan nilai tertentu atau sesuatu yang dianggap bernilai, disertai kesadaran akan adanya risiko (Wahkidi et al., 2022). Menurut Derevensky, Shek, dan Merrick (Young, 2011), judi online merupakan aktivitas taruhan yang dilakukan melalui internet pada berbagai jenis kegiatan, seperti olahraga, kasino, poker, lotre, aktivitas berbasis keterampilan, hingga politik. Sulaiman (2020) menjelaskan bahwa judi online adalah kegiatan mempertaruhkan sejumlah uang atau barang berharga pada hasil yang tidak pasti dengan tujuan memenangkan uang di situs internet. Menurut Blackwood (2006) menambahkan bahwa bentuk-bentuk judi online meliputi kasino online, seperti permainan kartu dan tebak dadu yang dimainkan di atas meja berbentuk oval, permainan mesin slot online, serta taruhan pada pertandingan olahraga.

Perjudian online merujuk pada kegiatan perjudian yang melibatkan penggunaan uang sebagai taruhan, dengan aturan permainan dan algoritma yang ditetapkan oleh pihak penyelenggara, serta menggunakan media elektronik dengan akses internet sebagai sarana perantara (Potenza, dkk dalam Jannah, dkk, 2023). Aspek judi online oleh Banks (2014) ada empat, yaitu situs yang diakses secara terbuka, adanya koneksi internet, adanya transaksi uang yang menjadi bahan taruhan dalam permainan, dan kemenangan yang tidak pasti dalam setiap permainan judi.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Wahkidi, dkk (2022), dapat disimpulkan bahwa mayoritas pelaku judi online, sebanyak 76 orang (97,4%),

menunjukkan tingkat kecanduan yang tinggi terhadap perjudian online. Hanya 2 orang (2,6%) yang berada pada tingkat kecanduan sedang. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden cenderung menganggap judi online sebagai aktivitas yang dapat menimbulkan kecanduan. Kesimpulan ini diperoleh melalui analisis data kuesioner, yang mencerminkan bahwa sebagian besar responden terlibat secara berkelanjutan dalam aktivitas judi online selama waktu luang.

Menurut data dari Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK), terdapat peningkatan signifikan dalam transaksi judi online. Pada periode Januari hingga November 2022, perputaran uang di rekening para pelaku judi online mencapai Rp81 triliun, naik 42,1% dibandingkan tahun 2021 yang tercatat sebesar Rp51 triliun (Kompas, 2022). Tren ini terus berkembang, dan pada akhir 2024 PPATK menemukan perubahan pola transaksi di mana deposit judi online semakin banyak menggunakan QRIS. Deputy Bidang Analisis dan Pemeriksaan PPATK, Danang Tri Hartono, menyatakan bahwa puluhan ribu QRIS dimanfaatkan untuk deposit judi online, termasuk yang dikelola oleh pengemudi ojek online dengan nilai transaksi hingga miliaran rupiah (Jatmiko, 2024; Suara.com, 2024).

Fenomena keterlibatan pengemudi ojek online dalam judi online juga telah diteliti secara akademis. Faradila dan Siagian (2024) dalam penelitiannya di kawasan Pamulang, Tangerang Selatan, menemukan bahwa faktor penyebab keterlibatan pengemudi ojek online dalam perjudian online meliputi stres terkait pekerjaan, pengaruh lingkungan (teman sebaya), dan kurangnya kesadaran akan dampak negatif perjudian. Temuan serupa juga muncul dalam berbagai laporan

media yang menunjukkan bahwa godaan judi online sering muncul saat pengemudi menunggu orderan (Republika, 2025).

Peneliti melakukan studi awal melalui observasi pada komunitas pengemudi ojek online. Hasil observasi menunjukkan bahwa pengemudi melakukan judi secara individual maupun berkelompok. Survei terhadap 46 pengemudi ojek online menunjukkan bahwa 33 orang di antaranya terlibat dalam permainan judi online, terutama slot online, dengan intensitas dua sampai empat kali seminggu dan jumlah taruhan berkisar antara Rp10.000–Rp100.000 per permainan. Salah satu alasan yang sering muncul adalah awalnya hanya mencoba iseng, kemudian berkembang menjadi kecanduan setelah merasakan kemenangan secara instan. Berdasarkan hasil survei tersebut, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar pengemudi ojek online yang disurvei terlibat dalam permainan judi online.

Perjudian pada dasarnya merupakan tindakan pidana yang melanggar norma, namun kenyataannya, praktik ini terus menunjukkan keberadaannya dalam kehidupan sehari-hari masyarakat. Di Indonesia, perjudian, termasuk perjudian online, diatur dan dilarang oleh berbagai peraturan perundang-undangan. Berdasarkan Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), Pasal 303 dan Pasal 303 bis dengan tegas melarang segala bentuk perjudian, baik secara langsung maupun melalui media online, dengan ancaman pidana penjara atau denda. Selain itu, Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) No. 19 Tahun 2016 juga mengatur larangan terhadap distribusi informasi elektronik yang mengandung muatan perjudian, yang dapat dikenakan pidana penjara hingga enam tahun atau denda maksimal Rp 1 miliar (Undang-Undang No. 19, 2016). Di

samping itu, Undang-Undang No. 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian juga mempertegas bahwa semua bentuk perjudian adalah ilegal di Indonesia (Undang-Undang No. 7, 1974).

Dampak negatif dari judi online mencakup kerusakan hubungan dengan orang-orang terdekat, termasuk keluarga, teman, dan pasangan (Addiyansyah & Rofi'ah, 2023). Dampak lain dari judi online adalah munculnya berbagai permasalahan terkait kejahatan dan kriminalitas, seperti pencurian, perampokan, dan kekerasan dalam rumah tangga. Konsekuensinya dapat terlihat pada anak-anak hingga remaja dengan menurunnya motivasi belajar (Pradana & Primanita, 2023). Pertengkaran dan konflik dapat muncul, terutama ketika ada kekalahan atau perilaku meminjam uang untuk berjudi online, bahkan dapat menimbulkan perselisihan di antara teman-teman. (Jannah, dkk, 2023; Wahkidi, dkk, 2022).

Beberapa faktor mempengaruhi munculnya fenomena terkait judi online, adalah faktor *financial literacy*, *peers*, dan *self-control* atau kontrol diri (Deviyanti et.al, 2024). Selain itu, menurut Risaldo (2023), terdapat beberapa faktor pendorong perilaku judi online, antara lain yaitu faktor ekonomi, faktor lingkungan, faktor waktu luang, faktor kemudahan dan banyaknya promosi serta faktor kontrol diri rendah. Dari berbagai faktor tersebut, kontrol diri rendah menjadi faktor krusial yang seringkali mendorong individu untuk terlibat dalam judi online.

Kontrol diri merupakan suatu cara yang dapat digunakan untuk menekan perilaku negatif yang mungkin dilakukan oleh individu (Putri, Daharnis, & Zikra, 2017). Dalam konteks judi online, kontrol diri memiliki peran penting dalam mencegah keterlibatan individu dalam perilaku adiktif atau biasa disebut dengan

kecanduan. Dengan kata lain, kontrol diri yang rendah akan membuat seseorang sulit untuk mengendalikan dorongan impulsif dan keinginannya untuk mendapatkan keuntungan secara instan melalui aktivitas judi online.

Seseorang yang memiliki kontrol diri yang baik dapat membentuk resiliensi dalam dirinya, yang berarti individu tersebut mampu mengatasi emosi dan mengelola perilaku sesuai dengan konteks untuk berinteraksi sosial. Individu dengan kemampuan kontrol diri yang baik cenderung membuat keputusan secara konsisten dan mempertimbangkan risiko dari tindakan mereka (Aprilia, dkk, 2023). Sebagai salah satu perilaku yang dianggap menyimpang di dalam masyarakat, judi online dapat dikontrol. Masyarakat yang terlibat memiliki peran yang strategis dalam menjalankan kontrol diri terhadap fenomena ini.

Pendekatan ini diungkapkan oleh Ni Made & Ni Ketut, sebagaimana dalam penelitian oleh Pradana & Primanita (2023). Secara ideal, individu seharusnya mampu mengontrol diri dalam penggunaan internet, termasuk mengendalikan diri dalam aspek kontrol kognitif, kontrol perilaku, dan kontrol keputusan. Konsep ini dinyatakan oleh Yani & Nurmansyah (2022) dan Borba (2008) juga menjelaskan, kontrol diri adalah kemampuan mengendalikan perasaan, pikiran dan tindakan agar dapat menahan dorongan dari dalam maupun luar sehingga seseorang mampu bertindak dengan benar.

Self-control atau kontrol diri adalah kemampuan seseorang untuk mengontrol atau menghindari perilaku yang tidak diharapkan. (Endrianto dalam Yani & Nurmansyah, 2022). Menurut Harahap, seperti yang disitir dalam penelitian oleh Irawan, dkk (2020), kontrol diri dapat diartikan sebagai kemampuan seorang

individu untuk sensitif terhadap membaca situasi dari lingkungan sekitarnya. Menurut Ghufroon dan Risnawita (dalam penelitian oleh Anzani, dkk, 2019).

Kontrol diri dapat diartikan sebagai suatu pengendalian terhadap tingkah laku. Pengendalian tingkah laku ini melibatkan proses pertimbangan sebelum mengambil keputusan atau bertindak. Semakin tinggi tingkat kontrol diri, semakin intens pula pengendalian terhadap tingkah laku individu. Menurut Chaplin (dalam Nigtyas, 2012), kontrol diri diartikan sebagai kemampuan untuk membimbing perilaku sendiri, yakni kemampuan untuk menahan atau menghambat impuls-impuls atau perilaku impulsif. Menurut Putri (dalam Yani & Nurmansyah, 2022), aspek kontrol diri mencakup kontrol perilaku, kontrol kognitif, dan kemampuan mengambil keputusan.

Risaldo (2023), dalam penelitiannya menemukan fakta bahwa kontrol diri yang rendah dapat mengarah pada pola pikir yang tidak logis, mendorong individu untuk terus berjudi. Sejalan dengan hal tersebut, Rizani (2024) dalam penelitian yang dilakukannya juga menemukan bahwa terdapat hubungan negatif sedang antara kontrol diri dan kecanduan judi online, dimana semakin tinggi kontrol diri, semakin rendah kecanduan judi online, dan sebaliknya. Penguatan kontrol diri berpotensi menjadi langkah efektif dalam pencegahan kecanduan judi online. Deviyanti dkk (2024) dalam penelitiannya menambahkan bahwa individu dengan kontrol diri tinggi lebih mampu menahan dorongan impulsif, sedangkan rendahnya kontrol diri tersebut meningkatkan risiko kecanduan judi online.

Berdasarkan uraian di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat hubungan antara “Kontrol Diri dengan Kecenderungan

Kecanduan Judi Online pada Pengemudi Ojek Online”?

B. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara Kontrol Diri dengan Kecenderungan Kecanduan Judi Online pada Pengemudi Ojek Online.

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Manfaat dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi pengembangan Psikologi, yaitu terhadap adanya kemungkinan keterkaitan antara Kontrol Diri dengan Kecenderungan Kecanduan, khususnya Judi Online.

b. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan ilmu psikologi pada umumnya dan psikologi sosial yang lebih baik tentang Kontrol Diri dengan pengaruhnya terhadap Judi Online. Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai pedoman untuk merancang intervensi tentang pengaruh Kontrol Diri terhadap judi online.